



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Legestationerne på FDFs Landslejr 2016

- en forskningsrapport

Skovbjerg, Helle Marie

Publication date:
2016

Document Version
Accepteret manuscript, peer-review version

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Skovbjerg, H. M. (2016). *Legestationerne på FDFs Landslejr 2016: - en forskningsrapport.*

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LEGESTATIONERNE PÅ FDF LANDSLEJR 2016

– en forskningsrapport

AF LEKTOR HELLE MARIE SKOVBJERG
AALBORG UNIVERSITET

"Sjov &
spas"



Resume



Denne rapport beskriver og undersøger legen. På baggrund af feltstudier i forbindelse med FDFs Landslejr 2016, hvor otte legestationer introduceres, er det rapportens formål at eksemplificere, hvordan børns leg ser ud i spændingsfeltet mellem legeaktiviteter, materialiteter, sociale relationer og landslejrens struktureringer. Rapporten søger at medvirke til at tegne et nuanceret billede af den frie leg som en, der ikke bare kommer ud af ingenting, men tværtimod har børnene brug for inspiration, nogen at udføre sammen med og rummelige forestillinger fra voksne om, hvordan legen kan se ud.

**TAK til alle de børn, der hjalp til i mit feltarbejde.
Uden dem, ingen rapport.**



Indholdsfortegelse

Resume	2
Legen som en måde at være til på	6
Legen i forandring.....	7
At lege er altid leg med noget.....	8
Legepraksis som det man gør, når man leger	9
Det særlige ved legens praksis	9
Metode og læsevejledning	11
Afrapportering fra 8 legestationer	12
"Krattet"	12
"Grotten"	13
"Sumpen"	15
"Bjerget"	16
"Ørkenen"	19
"Junglen"	20
"Floden"	21
"Vulkanen"	23
Afrunding og konkrete anvisninger.....	24
Konkrete anvisninger	24
Fokuspunkter for legens intense virke:	25
Fokuspunkter i forhold til forbedring	25
Om forskeren.....	26

Indledning

”Vi vil ha’ det sjovt, vi vil ha’ det sjovt, vi vil ha’ det sjovt....”. Sådan råbte en stor gruppe børn og unge, da jeg mødte op på lejrpladsen den første dag. På FDFs Landslejr ville børnene ha’ det sjovt, og legen blev brugt til at opnå den stemning af alt det sjove.

Afsættet for denne afrapportering er indskrive FDFs Landslejr i en generel udvikling i samfundet, hvor legen vinder indpas, men hvor børnene samtidig har brug for inspiration til leg, blandt andet pga. nogle overordnede samfundsmæssige forandringer, der forskyder de betingelser, som legen før har været organiseret i forhold til. FDFs Landslejr kan både ses som et svar på forandringerne og som et symptom på forandringerne. Sidst men ikke mindst vil jeg vise, at børnene ikke bare leger. De er født med evnen og lysten til at lege, men legekompentence – den skal opøves. De har brug for inspirationskilder, gode forbilleder, nogen at udfolde og dele legen med og udstrakt tid, hvor afprøvningen, udøvelsen og mestringen har plads til at kunne ske. Skaber vi betingelser, hvor det faktisk kan ske, så vil vi skabe gode legere.

FDFs Landslejr 2016 med fokus på leg og legens værdi er et vigtigt projekt i en tid, hvor legen er kommet på dagsordenen som aldrig før, særlig som instrument for andre aktiviteter. I pædagogiske sammenhænge er legen ikke bare pjat, men derimod en central udøvelsesform, der optimerer børnenes lærerprocesser og gør det let som en leg at lære noget, der før måtte anses for at være hårdt slid. Den måde at forstå legen på – som motor for læring – trækker på en ganske bestemt forestilling om, hvad leg er, og forståelsen trækker på en ide om, hvordan legen skal være frugtbar og give afkast gennem sin udøvelsesform. Forståelsen er særlig tydelig, når læringsaktiviteter forstås som leg, der kan give afkast i form af udbedring af elevernes standpunktskarakterer, eller når den fysiske leg alene knyttes til sundhedsspørgsmål, hvor børnene skal lege fysiske leg, så de kan forbedre deres form. At forstå legen alene ud fra, hvilken funktion den har for et givet område både devaluerer og trivialisere forståelsen af legeaktiviteten (jf. Sutton-Smith, 2001) og som konsekvens overses samtidig alle de kvaliteter legen har for, hvordan både børn og voksne samler erfaringer af, hvordan det vil sige at være til, hvordan det vil sige at være et menneske (Karoff, 2013) og dele de erfaringer med hinanden. Jeg ser FDFs fokus på legens værdi som et modsvar på den samfundsmæssige tendens. Legen har en værdi i sig selv.

Funktionsfokuset gør sig ligeledes gældende i forhold til børnenes legeredskaber, som de anvender i deres legende aktiviteter. Beskrivelser af legetøj indeholder informationer

om styrkelse af finmotorikken, koordinationen, samarbejde osv. Der er ingen tvivl om, at legetøjet både kan styrke det ene eller det andet, men det er problematiske ved den måde at kvalificere legetøjet på er, at vurderingen er løsrevet fra den egentlige kontekst, som legen foregår i, samtidigt er den specifikke brug allerede fra starten bestemt (Karoff, 2013). Og med det en total undervurdering af deltagerne i legen – deres opfindsomhed, oplevelser, samspil og selvorganisering af legeaktiviteter.

Vi ved, at børnene tager alle mulige legeredskaber i brug, og om de er gode eller dårlige – ja, det afhænger først og fremmest om, om de kan bruges til at skabe god leg i denne specifikke situation. Nogle gange virker en pind godt, andre gange er det et lyssværd. Feltarbejdet på legestationerne understreger præcis den pointe, både ved det brede spektrum af legeaktiviteter, samværsformer og ideer til at sætte i gang, der bringes i spil af børnene, og også at legestationernes kvaliteter først og fremmest afgøres i de specifikke kontekster (Mouritsen, 1996)

Legen som en måde at være til på

I denne afrapportering vil jeg fokusere på legen i et livsperspektiv, dvs. legen først og fremmest betragtes som et formål i sig selv, der giver børnene mulighed for at undersøge, hvordan det er at være til i den verden, som de er en del af, sammen med andre. Formuleringen på en anden måde kan vi sige, at legen på den måde forstås i et overordnet dannelsesperspektiv. Det vil sige, at legen forstås som et sted, hvor børnene skaber mening sammen med hinanden, og det har de brug for inspiration til. Legestationerne kan ses som inspirationskilder til, hvordan det faktisk er muligt at komme i god leg sammen med andre, og samtidigt giver legestationerne de voksne omkring børnene, der hver uge mødes i de lokale kredse for at igangsætte aktiviteter, mulighed for at få indsigt i de udøvelses- og vidensformer, som børnene gennem legestationerne lever ud.

At se legen som en måde at være til på som menneske er ikke ny. Den berømte filosof Schiller formulerede tilbage i 1750'erne de berømte linjer om, at mennesket først rigtig var menneske, når det leger, og når det leger er det virkeligt et menneske (Schiller i Karoff & Jessen (red.), 2014). Legefilosofi bliver altså også livsfilosofi.

Børnene leger først og fremmest for at komme i stemning – i legestemning. Er legestemningen ikke til stede i legen, vil børnene ofte forsøge noget andet i legen, så den kan komme til at være til stede. I feltarbejdet understreger børnene også gang på gang, at legemulighederne skal være noget, som man bliver grebet af, som er sjove, og som man gerne vil have vare ved. Åbenheden er en central dimensionen ved stemningen. Her må

børnene både være åben over for nye legemuligheder, og samtidigt forventer man både andres åbenhed over for egne legeideer, men også, at andre har gode legeideer. Det er altså karakteristisk ved stemningen, at man må være åbne over for muligheder for leg. I feltarbejdet var denne åbenhed til stede på flere måder. Når børnene mødte legestationerne og begyndte at undersøge: "Hvad skal man her?". Åbenheden kom også til udtryk i møderne mellem børn, der ikke kendte hinanden i forvejen, men på legestationerne fandt indgange til nye venskaber. At lege er som at byde op til en dans eller indbyde til fest – det er nødvendigt at være åben både for ting, der kan ske og ville de andre. Koncentrerer man sig for meget om sit eget og det, som man allerede kender – ja, så bliver det aldrig en rigtig god leg.

Legen i forandring

FDFs Landslejr 2016 med legen i centrum kan ses i lyset af og som svar på en række grundlæggende ændringer i legens betingelser. I særligt de vestlige lande er der i løbet af de sidste halvtreds år sket en forandring i dels det, der leges, og dels den måde legen organiseres på. I 1950'erne finder legen ofte sted i boligmiljøerne, der enten var på villavejen eller "i gården", og de bestod ofte af en stor flok børn med stor spredning i alder. Organiseringen betød, at der var god kontakt mellem de yngre og de ældre børn, og de sociale relationer mellem børnene var klart defineret, eftersom det var de samme børn, man legede med hver dag. Relationernes klarhed kom ligeledes til udtryk i den rolle, som de større børn spillede for de mindre børn i legen, fordi de større børn havde til opgave at indføre de mindre i legens regler og socialitetsformer. Overførslen af organisationsformerne og legens teknikker foregik gennem imitation af de ældre børn. For eksempel startede de mindre børn med at være hunden eller barnet i far-mor-børn, og gennem tilegnelsen af en mindre rolle i legen fik de indsigt i de andre rollers beskaffenhed. Det betød også, at den legekulturelle tradition kunne betragtes som stærk, fordi der var et klart defineret overindividuel kulturrelt rum, som måtte tilegnes af den enkelte for, at det var muligt at deltage (Jessen & Nielsen, 2003, Karsten, 2005).

I løbet af 60'erne sker der en lang række kulturelle og samfundsmæssige forandringer, der får indflydelse på legens udformning. I takt med, at kvinderne bliver udearbejdende, og børnene kommer i institution, affolkes de boligmiljøer, der før dannede rammen om legen i dagtimerne. Institutionernes snævre aldersdeling betyder, at børnene primært er sammen med alderssvarende børn, og legekammeraterne bor længere væk. De legerelationer, der før var faste og i nærområdet, afløses nu af sociale relationer, der forandres alt efter om børnene er i institution, hjemme eller til fritidsaktiviteter (Karsten, 2005, Jessen & Karoff, 2008).

Forandringerne i legekulturen er at spore ved, at børn organiserer sig i grupper med færre børn, og grupperingerne består primært af børn, som er alderssvarende. Desuden kommer fritidsaktiviteterne til at spille en langt større rolle end tidligere. Konsekvenserne bliver, at der (måske) er færre muligheder for at lære af de større børns indsigt og praksis, da samværet mellem større og mindre børn er begrænset. Det lager af viden om leg, der for de traditionelle legefællesskaber kunne karakteriseres som stærk og stabil, fordi alle gennem deltagelse bidrog til videreførelsen, er nu blevet svagere. Der er færre, der får kendskab til den, både fordi der ikke er nogen, der kan læres fra i samme grad, og fordi der ikke er nogen, der kan overføres til. Praktisk betyder det, at lege som Bjørnen-sover eller far-mor-børn kan forsvinde, fordi ingen har kendskab til de organisationsteknikker og æstetikker, der skal anvendes, og andre lege vil i stedet komme til.

Det betyder ikke, at leg ikke længere går i arv, men strategien for at videreføre og dele leg er en anden. Landslejrens legeorganisering kan ses som svar på forskydningerne i legens organiseringer. På landslejren er det muligt at dele og udveksle legeideer på tværs af alder, ligesom materialer, legeideer og store legeredskaber stilles til rådighed for udforskning, idegenerering og afprøvning. Legestationerne er eksempler på legemuligheder, hvor der udveksles erfaringer, ligesom alle de legende påfund, som man kunne møde på lejren sammen med røde hoppebolde og 10 lege er inspirationskilder til leg. Pointen er, at legen stadig er lyslevende, på trods af de ændrede betingelser, og i Landslejrens kontekst får legen nye muligheder for at leve, udveksles og udvikles.

At lege er altid leg med noget

Det er med til at understrege en anden pointe, når det gælder legen, nemlig at legen altid er leg med noget – en sang, en bold, en spand, en historie, en..... Legen kræver redskaber, og det kan både være materielle og immaterielle redskaber, og kvaliteten i redskaberne ligger først og fremmest i muligheden for at skabe leg med dem. På legestationerne bruger børnene forskellige kulturelle formler og udtryk, som de har kendskab til gennem indsigt og kompetence i legekulturen. De leger fangeleg eller gemmeleg, eller de fortæller historier fra Grotten, og ruller sig i Floden. Vurderingen af kvaliteten af legeredskaber må altså først og fremmest ses i relation til de kontekster, hvor legen kan skabes af de konkrete børn (Karoff, 2013).

Legepraksis som det man gør, når man leger


Når børnene leger en gemmeleg i Grotten eller en fangeleg i Floden, så er det nødvendigt at have kendskab til de praksisformer, som udgør legens handlinger. Hvordan skal vi forstå det? Jo, legen er ud over redskaberne i legen, og stemningen, som er den særlige måde at være til på i legen, også kendetegnet ved praksis. Praksis er noget man gør eller laver, dvs. at praksis er måder at udøve fangelege og gemmelegen på (Schmidt, 1999, Reckwitz, 2002). Udtrykket kan nok variere fra barn til barn og afhænger af, hvordan børnenes stil er og hvor kompetente legere, de er. Udøvelserne af praksis kan altså forstås som forskellige fortolkninger af, hvordan legepraksis i fangeleg eller gemmeleg kan se ud, og fortolkningen er en vigtig del af, hvordan legens udøvelsesform kan karakteriseres. Pointen kan uddybes med William Corsaros begreb om fortolkende reproduktion fra bogen Barndommens Sociologi (2001). Her er pointen, at børn altid i deres praksis på en gang reproducerer praksis, som gemmelegen eller fangelegen, men samtidigt er der altid i deres deltagelse i legene, en fortolkning på spil. Vi kan også sige det på den måde at deltagelse i legen altid er en skabelsesproces af nye betydninger og nye måder at udøve legen på, uden at legen nødvendigvis bliver noget helt andet eller nyt. Det leder selvfølgelig tankerne hen på legens forbindelse til kreativitet (Mouritsen, 1996). På den ene side har børnene altså en ide om, hvordan legepraksis skal udøves, for de gør ikke hvad som helst, men det er ikke muligt på forhånd at definere, hvad den er. De sætter sig ikke ned og bliver enige om på forhånd, at nu udøver de den og den leg, men den gode danseserie eller den gode avisleg er noget, der hele tiden bliver til i udøvelsen. Det afgørende er at legen som legepraksis hele tiden er noget der bliver til i takt med at den praktiseres, og hvad den præcis er i praksis – det afgøres i høj grad imens, at den faktisk bliver til og udøves og udleves. Det vil sige, at den dør, hvis den ikke gentages. Skal man holde liv i lege, skal de altså leges. Legestationernes leg lever altså ikke alene ved, at legestationerne er der, men de skal bruges, prøves og udfoldes i samspil med børnene.

Det særlige ved legens praksis

At understrege legen som en praksis, der fordrer børnenes udøvelse, antyder samtidigt, at legen som praksis har særlige kendetegn frem for andre typer af praktikker. Her vil jeg pege på to kendetegn ved legens praksis: Den første er det selskabelige, dvs. det, at børnene først og fremmest er sammen om legen, for at være sammen, og derudover, at legen er kendetegnet ved en særlig frem-og-tilbage bevægelse. Samværsformen i selska-

beligheden forstås alene ved samværet, og her er man sammen om at være lige her og nu, og bekymringerne om fremtiden er midlertidigt fraværende. Derfor er selskabeligheden også konstitueret af en munterhed, der skal forstås som en stemning, der som sådan har det formål at involvere andre. Derfor afkræver selskabeligheden i legen en god situationsfornemmelse, så man rammer legens rytme. At være taktløs derimod vil sige, at man rammer helt ved siden af. Det kunne være, hvis man indfører praksisformer, som alle ikke er med på. At ville gentagelsen sammen er altså en central forudsætning for, at selskabeligheden, og dermed legen kan lykkes.

Ud over selskabeligheden i legen er også bevægelsen frem-og-tilbage central. Gunvor Løkken, der er norsk forsker i legekultur blandt de helt små børn, undersøger i sin bog *Toddlerkultur* fra 2005 helt små børns indbyrdes relationer og legemønstre. Løkken viser, at legen er kendetegnet ved en særlig frem-og-tilbage-bevægelse. Som hun formulerer det:



[...] al leg begynder med bevægelse efter indfaldsmetoden. Denne form for bevægelse bringer overraskelser med sig, fordi virkningerne af den ikke kan forudses på forhånd. Andre børn som deltager i legen, har deres bevæggrunde med egne indfald. Når bevægelsen som første legeimpuls får respons, bliver den pendulerende bevægelse frem-og-tilbage en nødvendig konsekvens af udveksling børnene imellem" (Løkken, 2005:66).

Legen kan altså kun fortsætte, hvis der hele tiden er nogen, der besvarer

praktikkerne. Hvis legen ikke får tilstrækkelig respons, ja, så ophører legen. Manglen på svar betyder, at legen stopper. I legen må man altså hengive sig til selskabeligheden og udvekslingerne i bevægelsen af frem-og-tilbage, og her er det nødvendigt at blive en del af fællesskabet, fordi både selskabeligheden og deltagelsen i bevægelsen af frem-og-tilbage kræver at man ikke er alt for privat, altså alt for individuel. At være for individuel ødelægger både bevægelse og selskabelighed.

Jeg har i det foregående rammesat legeforståelsen igennem perspektiver om legens værdi i sig selv, legen som praksis og vigtigheden af inspirationskilder til leg. Nu skal vi se på de konkrete legestationers legepotentiale.

Metode og læsevejledning

I det følgende skal de 8 legestationer evalueres fra forskellige vinkler, men afsæt i legeperspektivet, der er præsenteret ovenfor. Evalueringen er baseret på feltarbejde udført i 3 dage på FDFs Landslejr i perioden 7.7-15.7.2016. Feltarbejdet er inspireret af antropologiske undersøgelsesmetoder, hvor man som forsker producerer viden om feltet gennem en række konkrete metoder. Jeg observerede legesituationer, jeg deltog som deltagende observatør, jeg tog billeder, lavede walk-and-talk interviews, hvor børnene gik sammen med mig rundt på legestationerne og fortalte mig om, hvad de gjorde, hvordan og med hvem. Sidst men ikke mindst har mine feltnoter dannet grundlag for denne afrapportering.

Afrapporteringen er organiseret ud fra de 8 legestationer. Legstationen præsenteres først overordnet og et billede supplerer læsningen. Herefter vil evalueringen fokusere på børnenes legepraksisformer, udfoldelser, udøvelser og samspillet imellem dem. Jeg vil anvende konkrete beskrivelser af situationer på legestationerne for at vise analysepointerne inspireret af antropologen Daniel Millers ide om, at i de enkle situationer, er der samtidigt en almen historie om menneskelivet (Miller, 2008).

Afrapportering fra 8 legestationer

"KRATTET"



Krattet er en farverig legestation, der ligger på det åbne område mellem familiecampingpladsen og markedspladsen. Ligestationen indeholder gyngeelementer, svingelementer, et stort net, der danner en rutsjebane lignende bue ned mod bunden af installationen. Desuden er der en trappe op til et hulerør, hvor man skal krybe ud til et tårn, der er helt omsluttet og kun har et lille kukhul. Elementerne på legestationerne minder om traditionelle legeredskabers grundbevægelser med gysten, sving i reb, rutsjebanens tur ned og krybehulen. Der er mange indgange til leg, og det nemt at komme i gang med at gøre noget. Kroppen bliver sat i gang – enten i sving, hop eller kryben.

Jeg møder Axel. En dreng på 11 år, der er kravlet op på toppen af legeinstallationen. Op der, hvor man faktisk ikke rigtig skal sidde, men han sidder der alligevel. Han griner og vinker til mig. Han sidder oven på den hulegang, der fører fra trappen og ud til det lille tårnværelse yderst på installationen. I tårnværelset kan der stå 4 børn, hvis de klemmer sig sammen. Axel har prøvet både tårnværelset, gangen, nettet og trappen, men nu ville han have mere, fortæller han. Og desuden er der ingen, der kan fange ham i fangelegen.

Axel er udforskende i sin legepraksis. Han undersøger redskabets muligheder, og han er god til at klatre, så chancen for at sidde på toppen lader han ikke gå forbi. Han har overblik der, og den fangeleg, som han er en del af sammen med en gruppe andre børn, den er han overlegen i, for de andre tør ikke kravle til tops. En mand kommer forbi legestationen og beder ham komme ned derfra. Det er alt, alt for farligt. Axel kigger på mig og

smiler bredt igen. Han kravler dog langsomt ned – også selv om jeg ikke siger noget om, hvad han skal. Han kommer let og elegant forbi det kritiske sted, hvor han skal kravle over, selv om det ikke er meningen. Axels legepraksis siger noget væsentligt om, hvordan børn indtager, udforsker og overskrider det, der var meningen i på legeredskabet. For Axel er det nødvendigt at blive ved med at udforske de legemuligheder, som Krattet tilbyder, for ellers kan han ikke blive ved med at være i legestemning. Den voksne, der ender med at stoppe hans leg, har ikke umiddelbart forståelse for det ønske, og det kan der selvfølgelig være mange grunde til. Dog er det vigtigt at understrege i denne sammenhæng, at udforskningen – den må blive ved med at have muligheder – ellers dør legen.

En anden mulighed på legestationen Krattet er muligheden for at møde børn, som man ikke kender i forvejen. Legestationen er med andre ord et legemødested. Signe og Anne på 8 og 9 år leger fangeleg sammen med to fra Skjern, som de aldrig har mødt før. "Er du ham, der hedder Frederik", spørger Anne en dreng, der står ved gyngeelementerne. Signe siger, at det er hende, der har den, og hun holder sig for øjnene og begynder at tælle. Hun står ved tovene, som hun svinger frem og tilbage, imens hun tæller. Så er fangelegen i fuld gang, og to andre drengen løber op af trappen, ind igennem hulegangen og flygter helt ud i tårnværelset. "Nu kommer jeg", råber Signe. Signe hopper hen over det første hul ved tovene, og hun afventer, om hun skal tage trappen eller nettet.

Børnene bruger fangelegen, som de har kendskab til gennem den legekulturelle overlevering, både til at undersøge legestationen Krattet, men også til at møde og være sammen med børn, som de ikke kender i forvejen. På den måde danner Krattet grobund for samværsformer, der inviterer til leg og venskab sammen med kendskabet til det lager af viden om leg, som børnene deler i kendskabet til fangelegen. Organiseringen står børnene selv for, og den opstår spontant efter indfaldsmetoden, som vi så det beskrevet hos Gunvor Løkken. Indfaldet besvares af andre børn, og legen er i gang. Krattet fungerer altså godt som motor for legens åbenhed og praksis.

"GROTTEN"

Jeg kryber mig igennem den smalle gang og overkommer forhindringerne, der består af tværgående pinde, som spærrer gangen, og til sidst ankommer jeg til rummet i midten, klædt med guld og et hul i toppen, hvor en smule lys trækker ind. "Jeg kan bare helt vildt godt lide, at det bliver så mørkt og uhyggeligt", siger Anna, da jeg snakker med hende i rummet i midten. Hun kan godt lide at blive forskrækket, og det er hun ikke den eneste, der kan. Børnene deler fortællinger om mørket og uhyggen, da de sidder i midten af rummet, og sammenligner graden af skræmthed. Det veksler, om det er mest sejt at blive meget bange, eller om det er mest sejt ikke at blive bange overhovedet.

Legestationen Grotten ligger klemt ned i et hul mellem to jordvolde. Træerne omkredser Grotten, og sammen med mørke og meget mudder, der skyldes det regnfulde vejr, danner det rammen om indgange til en uhyggelig legeoplevelse. Hullet man må igennem, for at komme ind i Grotten er småt, og hullet spiller på det uvisse, det farlige og overraskende, som vi kender fra Spøgelseshuset i Tivoli eller mørkeleg i børnehaven.

"Grotten"



Og børnene prøver flere gange. Andreas tager turen både den ene og den anden vej fra. "Jeg vil bare gerne have mere uhygge", som han siger. For børnene handler det om at møde det ukendte og overskride det kendte. Når de har overkommet uhyggen, og mørket er blevet kendt for dem, så søger de op på taget af Grotten – selv om det ikke er tilladt, ifølge et stort skilt ved Grottens indgang.

Thomas sidder også midt i rummet og bidrager til uhyggen. Da jeg kommer ind første gang siger han "Pas på, der var en lille dreng, der faldt i". Ja, i midten af Grotten er der et stor plørehul, som er dækket af vand. Det er vanskeligt at se, hvor dybt det er, og usikkerheden på dybden bidrager Thomas med yderligere at skubbe til med sin ulykkeshistorie. Mathilde kommer ind i rummet også, og da hun kommer, udbygger Thomas historien yderligere og fortæller, at "der er en lille dreng, der faldt i og druknede". Gruppen af drenge griner, da de hører historien, men en lille tvivl sidder i dem alle. Er det virkelig rigtigt? Historierne underbygger mørket, uhyggen og fantasien lever videre, også uden for Grotten. Da jeg er i Grotten nogle dage senere, hører jeg Thomas' historie om den druknede dreng gentage sig blandt en gruppe piger. Grotten kommer altså til at fungere som scene for historiefortællinger, der giver gåsehud og fantasien ruller, og overleveringen fra barn til barn ændrer historien fra mund til mund. Vi kender denne legepraksis fra legeskulturen, hvor fortællingen bruges som en måde at række ud efter hinanden på, som materiale for at deltage sammen. Historien deles, ændres og udveksles på tværs af børn og skaber forbindelser, alt det i Grottens skygge.

Mudderet og vandet både ude og inde i Grotten giver legestationen nye legemuligheder og intensiverer oplevelsen. En af dagene er der så meget vand i midten af legestationen,

at man ikke kan undgå at måtte vade igennem vandet. Rummet i midten af legestationen fungerer i den forbindelse som et amfiteater, hvor publikum sidder og venter på, at nogen skal falde i vandet, og som en anden Hubertusjagt, mister gummistøvlen eller får mudder på enden. De gange det skete, delte vi et grineflip, og heldigvis spillede alle børnene med på spøgen og klovne endnu mere til stor glæde for publikum. Grotten fungerer altså både som scene for uhygge og som scene for klovnerier.

"SUMPEN"



Legestationen Sumpen består af en lang, aflang pølse af stofligt materiale, der ligger på en åben plads på lejren. Sumpen kan formes og organiseres af børnene, somme tider som en stor klump stof, som man kan vælte rundt i med sine venner. Andre gange som en lang siddeplads, hvor man kan tage en pause fra andre aktiviteter.

Sumpen tiltrækker mange mindre børn. Børnene kommer med deres forældre, som står og snakker med hinanden, imens børnene afprøver, hvad man kan med Sumpen. De mindre børn går rundt på Sumpen, de prøver at hoppe i Sumpen, og de kaster sig ned i Sumpen.



"Sumpen"

Kristine på 6 år prøver Sumpen. Hun besøger lejren sammen med sin mor og far, fordi Kristines storebror Magnus er på Landslejr for første gang. "Det minder om en hoppepude", siger Kristine, da hun står i Sumpen for første gang. Hun går rundt på fladerne og falder pludselig ned i et hul. Det er ikke til at se, hvor Sumpe-pølsen den går sammen, så hullerne kommer som en overraskelse. Kristine griner til sin mor, der står og ser på, imens Kristine afprøver.

Kristine nævner referencen til hoppepude. Flere børn møder Sumpen på den måde i deres praksis. De forsøger at hoppe, men opdager hurtigt, at hoppet ikke afføder feedback på samme måde som en hoppepude. Stoffet og materialet er simpelthen mindre fleksibelt og

hårdere. Det uforudsete fungerer derfor ikke så stærkt som legedynamik på denne legestation.

Sumpen bliver ofte brugt som et sted, hvor man tager en pause fra Lejrens aktiviteter og mange mennesker. Som billedet, der viser en større dreng, som sidder alene og sunder sig lidt. Det er Anders. Han sidder lidt og stener, som han siger, da jeg spørger ham, hvad han laver. Vi ved fra legeforskningen, at bevægelserne mellem meget aktivitet og rolige kroppe, mellem larm og stilhed, mellem sociale og individuelle aktiviteter er en vigtig del af legens rytme. Legeaktiviteter, der er konstante på larm, mennesker og bevægelser, de er ikke virksomme i lige så høj grad som de aktiviteter, der formår at veksle mellem fart, højder, retning, mellem sociale samværsformer og fordybelser alene. Sumpen fungerer godt som afbræk, som et rum, der styrker de "vilde rum for leg" andre steder. I Sumpen kan man tage en pause. Sumpens pauserum kunne være styrket af en anden placering. Vi ved fra legeforskningen, at skal pausen fungere optimalt, så virker et mere privat rum rigtig godt. Sumpen som pauserum kunne have været styrket, hvis den havde ligget mere afskærmet fra offentlige blikke.

"BJERGET"



Bjerget består af tre skulpturelle former i tre forskellige højder. Materialet er nubret, så man kan klatre op og sætte sig på toppen. Området omkring de tre bjerge er sandet, og man kan hoppe fra toppen af bjergene uden at slå sig.

"Bjerget"

Der sidder tre drenge på det højeste af de tre bjerge. De er alle kravlet op samtidigt og sidder nu og har overblik over hele området. Jeg står i udkanten af området og ser nu, at en tredje dreng forsøger at kravle op. De tre drenge på toppen fylder hele fladen ud og vil ikke give plads til den fjerde. "Flyt jer lige lidt", siger han. En af drengene hopper ned, og der bliver gjort plads til den sidst ankomne. Nu er der en ny dreng på vej op, og det samme gentager sig, der bliver gjort plads og en ny må klatre op på ny. Jeg spørger dem, hvor gamle de er, og de fortæller, at de alle sammen er 13 år. På de to andre høje sidder der også børn på toppen, de er yngre, men legepraksis gentager sig på alle tre høje – der bliver kravlet op, gjort plads og der bliver sprunget ned, der bliver kravlet op, gjort plads og der bliver sprunget ned.

Det lille bjerg er der, hvor de yngre børn starter – det er indgangen til legestationen Bjerget. Her afprøver de kontakten med overfladen, og fødderne sætter de i den ujævne overflade for så at nå toppen. Smilla på 7 år begynder også på den måde. Hun afprøver på det lille Bjerg, og da hun har fået fat i, hvad hun kan, prøver hun det næste bjerg, der er højere og svære end det første. Til sidst går hun over til det største bjerg. Der sidder allerede børn på toppen og kigger ned mod hende. Hun tager fat i overfladen og begynder at klatre op, og da hun når toppen springer en af børnene på toppen ned, og gør plads til, at Smilla kan få en plads.

De tre bjerge, der samlet udgør legestationen Bjerget, gør det muligt for børnene at differentiere i legekompetencer. Det betyder, at de helt små børn forbliver på det mindste bjerg, mens de lidt større børn har mulighed for at afprøve legestationens to andre dele i takt med, at deres kompetencer forbedres. Bjerget muliggør altså også, at børn med forskellige legekompetence kan undersøge legestedet side om side.

Vi kender den legepraksis i legeforskningen som spring fra højder er, og blandt andet Sandseter (2009) peger på, at højden og springet er en måde at intensivere omgangen med legeredskaber på (se også Karoff, 2015). Bjerget understøtter den legepraksis på en befordrende måde, og de forskellige højder gør, at børnene selv kan afprøve forskellige grader af intensivitet og vælge det, som passer bedst til dem.

I tæt forbindelse med de tre bjerge er et sandbjerg. Det har en gruppe piger indtaget, som deres høj. Sandbjerget er modellerbart, og de skaber hurtigt en mindre platform på toppen, hvor de kan stå sikkert. De rutsjer på bagen ned af bjerget, de ruller sig i sandet, og i takt med at de undersøger materialet, formes det efter deres udtryk og kroppe. Det falder sammen jo mere de leger, og sandbunken bliver længere, fladere og bredere. De inddrager formodentlig sandbjerget, fordi der ikke helt er så meget plads på de andre høje, fordi andre børn leger der. Det viser sig dog hurtigt, at sandbjerget har kvaliteter, der kan bruges i deres samvær til at skabe leg. Modellerbarheden viser sig at have legekvaliteter, som Bjerget ikke har, og derfor er det også muligt at se indfaldet med sandbunken som en

måde at forlænge legeoplevelsen på Bjerget på. Sandbunken tilføjer altså kvaliteter samlet set til Bjerget.

På Bjerget inddrages også andre legeting som sten, pinde, brædder og den lille røde hoppebold, som alle fra lejren har fået ved ankomst. Linus møder jeg ved det mellem-højeste bjerg. Han står med sin røde hoppebold i hånden og kaster den op til Carla, der sidder på det mellemstørste bjerg. Hun former hænderne, så hun kan tage imod holden fra Linus, han kaster, men rammer i stedet selve bjerget. Både Linus og Carla griner, uforudsigeligheden da bolden rammer den rug flade, får bolden til at springe i den helt anden retning, end hvor Linus står. Linus løber efter bolden, og de prøver en gang til. Carla gør sig klar, og denne gang lykkes det. Hun griber og griner. "Nu er det min tur", siger Linus, og børnene bytter rundt og er klar til at kaste med den røde hoppebold igen.

Også Amalie og Carl på 11 år bruger redskaber på Bjerget. De har fundet en pind, som de har bundet en snor i, og den får fart på, da de kaster den imod bjerget, så pinden giver et ordentlig smæld mod overfladen af bjerget. Amalie prøver igen, og denne gang kaster de pinden ved at holde i snoren. Det er lidt svært, men det lykkes, og igen smælder pinden mod bjergets overflade. Nu kravler Amalie op i toppen af det højeste bjerg, med pinden i hånden. Da hun kommer op til toppen, kaster hun pinden med snoren ud til Carl. Han griber og griner. "Vildt nok", siger Amalie. "Jeg vil gerne prøve igen". Sådan går det i en kontinuerlig rytme, pinden kommer op, pinden kastes ud.

Det åbne landskab og bjergenes fleksibilitet gør det muligt at bringe legesager ind i legerummet, som børnene selv synes er sjove eller har ideer til, hvad de kan gøre. De er sonderende og afprøvende i legestedets muligheder, og opfindelserne får lov at leve i afprøvningerne. De går godt, og de bliver gentaget igen og igen. På Bjerget er det ikke primært lege som fange- og gemmeleg, der lever. Her er den sonderende og afprøvende praksisform, som gør sig gældende som gennemgående. Børnene vil se, hvad man kan gøre her, med ting og sager.

"ØRKENEN"



Ørkenen er en stor sandbunke, omkranset af træpæle, der sporadisk danner en omkreds for bunken af sand. I midten af Ørkenen er der placeret en firkantet trækasse, som man kan kravle op på. Sandbunken er bygget af et pyramidelignende trækonstruktion, der betyder, at strukturen på bunken er hårdere og mere stabil, end det ville have været tilfældet uden.



"Ørkenen"

Kassen på toppen af Ørkenen tiltrækker mange børn. Jeg møder to piger på toppen, Clara og Ella. De er 12 år, og det er deres første landslejr. De graver med hænderne tæt på kassen, for de vil se, hvad kassen står fast på. De graver og graver. Theo og Victor er også tiltrukket af kassen. "Giv mig lige en hestesko", siger Theo. Han vil op på toppen og stå. Theo kommer op og står der et øjeblik, inden han springer ned. Nu er det Victor, der vil prøve. Han kan selv kravle op og springer også ned igen. Sofie og Freya trommer på kassen. De sidder på hver sin side af kassen og begynder at spille en rytme, imens de synger en sang. De skiftes også til at tromme oven på kassen. Ørkenens blanding af træ og sand som materiale gør børnene interesseret i at finde ud af, hvad det kan og er for noget.

Ørkenen danner ofte rammen om en fangeleg for mange børn. Det sandede materiale og det bakkede landskab giver ekstra udfordringer i fangelegen og bidrager med at forstærke dynamikken mellem materialer og børn. Den klare afgrænsning mellem ude og inde af fangelegens rum er velfungerende for fangelegene, og rammesætning gør, at det er nemt at komme ind, fordi materialerne hjælper med afgrænsning. Kassen brugte børnene ofte i fangelegen som et helle, hvor man ikke kan fanges. På den måde understøtter og forstærker børnene i fangelegens organisering kassen som Ørkenens særlige spot. I

fangelegene på Ørkenen ser jeg ofte deltagelse af voksne, og organiseringen fra de voksne fik ofte mange børn til at tage del i legen på tværs af både alder og lejrtilknytning.

"JUNGLEN"



Legestationen Junglen består af et kvadratisk tag, der står på fire stolper, og hvor der hænger snore fra tag til jord, som man kan gynge i og binde sammen. Praksis på lejren var, at legestationen Junglen var åben mellem 12-14, med voksenovervågning pga. kvælningsfare. Uden for åbningstiden blev legestationen afspærret, så man ikke kunne bruge den til at klatre i.



Jeg møder Signe på legestationen, og hun viser mig, hvordan man kan binde knuder i to snore og på den måde bruge knuderne til at klatre tættere på loftet. Hun binder først en, sætter foden på knuden, og får så mere højde på og kan binde endnu en knude, som hun sætter den anden fod i. Til sidst er hun helt oppe under taget og rører med hænderne på loftet. Tine ved siden af ser hende og prøver det samme. Knuden skal være stram ellers glider man bare nedad, når man sætter sin fod på knuden.

Tine tager i lighed med Signe to snore i nærheden af hinanden, til sin leg, men det gør Espen ikke. Han har fundet ud af, at hvis man tager to snore, der er et stykke fra hinanden, så kan man lave en gynge, med en stor runding. Espen sætter sig i gytgen og giver den et ordentligt sving, flere børn efterligner ham med gyngeideen. I legeforskningen kender vi den praksis fra gymnastiksalen, hvor børnene binder torvene sammen for at kunne gynge. Gyngerne på legestationen Junglen er dog lettere og med et hurtigere sving. De får fart på.

I mine observationer ved Junglen er de voksnes rummelighed over for børnenes risikofyldte afprøvninger bemærkelsesværdige. I mange af mine udførte feltstudier i pædagogisk sammenhæng og i hverdagslivssammenhænge møder jeg ofte voksne, der er ængstelige og nervøse for børnenes vilde udfarelses. Som jeg har skrevet om i bogen *Vilde Lege* (red. Jensen & Sandseter, 2015, Karoff, 2015), så er det karakteristisk ved vores samtid, at der til stadighed er en sikkerhedsfiksering, når voksne overværer børns fysiske leg. Ofte resulterer sikkerhedsfikseringen i, at børnenes udfoldelser stoppes af frygt for, at de skal komme til skade. På Junglen skete der noget andet. Børnene fik lov til at folde ud og afprøve, og de voksne oplevede jeg kun sagde stop, når børnene bad om hjælp. I særligt en situation kravlede Annabella højt til vejs, hun vendte med vilje hovedet nedad og hang så flot der. Men pludselig sad hendes fod fast i en knude, og hun blev bange. Der var voksne uden om hende, som ikke greb ind med det samme, men afventede situationen, og da hun bad om hjælp, kom hjælpen prompte. Der blev hentet en stige, og så blev Annabella hjulpet ned på jorden til en krammer og trøstende ord. For mig at se var situationen et eksemplarisk eksempel på, hvordan børnene bruger det risikofyldte i deres leg til at intensivere og udfordre, når vi som voksne forholder os afventende og træder til, når det bliver for meget. På den måde lærer børnene grænserne at kende for, hvad det farefulde kan i legen, og hvornår nok er nok (se også Karoff, 2016).

For mange børn var aflukningen af legestationen ikke tilfredsstillende, men de var opfindsomme og fandt muligheder for at skabe legende situationer, selv om de ikke kunne klatre. De tog rebene fra legestationen ud over afspærringen og flettede rebene sammen. Når man gik forbi legestationen om aftenen, hvor alle var gået hjem, var mange af rebene sammenflettede på fantasifulde måder, som vi kan se i pigernes hår, i disse år, og på den måde fandt børnene legemuligheder med afsæt i redskabets materialitet og afgrænsning af legeudfoldelse ud over tidspunktet, hvor der var åben.

"FLODEN"

Emma og Ea bruger Floden som hænge-ud-sted. De har indrettet sig med sodavand og chips og snakker om løst og fast. Jeg spørger dem, hvad de laver, og de siger, at de bare snakker. At bruge legesteder som hænge-ud-steder kender vi fra forskningen i de lidt større børns legepraktikker, hvor trampolinen ofte bruges som et sted, hvor man kan lægge sig oven i hinanden og nyde at være tæt på hinanden, samtidig med at man bliver gynet en lille smule af dugen på trampolinen. Samtidigt fungerer de børn, der bare hænger ud i Floden, som interessante forhindringer for de børn, der skal igennem floden. Som Emma siger, da Theo skal igennem der, hvor de sidder: "Du kan jo bare hoppe over mine ben".

Legestationen Floden består af 3 stykker blå, aflangt net, der er hæftet imellem en række træer. Træerne står på en skråning, så legestationen Floden får et let fald nedad. Flodens tre stykker kommer til at fungere som tre sammenhængende legeoplevelser, men også som tre adskilte legeoplevelser. Praktisk betyder det, at de mindre børn kan starte i bunden, hvis de synes faldet er for voldsomt, og der er også mulighed for, at man kan bruge den øverste del som et hænge-ud-sted.



"Floden"

I Floden foregår der også lege som Kongens Efterfølger og Fangeleg, og Flodens materiale og den "usikre" grund intensiverer legeoplevelsen.

Floden er fuld af bevægelse. Når man sætter sin fod i nettet modtager man med det samme feedback fra nettes elasticitet, og samtidig mærker man de andres bevægelser. Med andre ord er Floden fyldt af bevægelser, der sendes frem og tilbage mellem børn og voksne, der leger. Kroppen mister balance, genvender den ved at holde ved, og mister atter balancen.

Der bliver også sendt bevægelser ned gennem floden. Det bliver særligt tydeligt, da en gruppe unge kommer til Floden, hopper op i midten og deres kroppers vægt sender de mindre børn omkring dem i de vildeste hop. Heldigvis er det muligt at holde fast i kanten af floden, så de mindre på en gang kan nyde de vilde, overraskende bevægelser, samtidig med at de kan passe på sig selv. Gruppen af unge bruger Floden med reference til trampolinen, hvor de holder i kanten og begynder at hoppe i takt, med store rytmiske grundbevægelser, der forplanter sig til alle sider i Floden. I lighed med trampolinleg udvælger de også en, der skal have et ordenligt hop, de danner en ring om vedkommende, og kraften fra de andres hop, får den udvalgte til at blive hoppet rundt. Den "drillende" praksis er gennemgående for de unges brug af Floden, og legen bliver også her en måde at række ud efter hinanden på og skabe kontakt.

Flodens net går i stykker flere gange i løbet af lejren og repareres igen og igen. I perioder er den også lukket, fordi det er nødvendigt at udbedre skader. Nettet går flere steder i stykker pga vægtbelastning. Børnene anvender disse huller til deres lege med stor morskab til følge. Når de leger Kongens Efterfølger eller fangeleg er der risiko for at falde igennem.

"VULKANEN"



Legestationen Vulkanen ligger midt i Seniorlejren i udkanten af området. Den ligger meget tæt med de unges lejr og har ikke i samme grad som de andre legestationer den åbne karakter. Vulkanen består af en trækonstellation, hvor der i midten er net og siddepladser, der kan bruges som hænge-ud-sted. Desuden er der på siden af Vulkanen et kravle-op-sted, hvor et reb gør det muligt for børnene at komme op.

Vulkanen er placeret midt i Seniorområdet og fungerer som hænge-ud-sted for de unge, der bor i lejren. Det er altid muligt at gå hen til Vulkanen og se, om der er nogen, som man kan snakke med og møde. Her hører de musik, spiser chips og snakker om deres oplevelser. Det betyder noget, at de kan søge Vulkanen og møde andre unge. Det betyder noget, at Vulkanen primært er de unges sted. Der kommer også yngre børn til Vulkanen, men de kommer sammen med deres leder.

Jeg følges med en spejderleder og 8 børn. De er på vej til Vulkanen sammen for at prøve, hvad det er for noget. Mikael, som spejderlederen hedder, fortæller børnene alt det han ved om Vulkanen. "Jamen, hvad kan man?", spørger Ivan, et af børnene. Da de kommer hen til sidder en gruppe unge i Vulkanens midte, og Mikael begynder at gå rundt på Vulkanen. Børnene følger efter. Mikael går hen til tovet og trækker sig op, Ivan prøver også sammen med resten af gruppen. Mikael bruger sin krop til at bane vej for gruppen af børn, så de kommer i gang på Vulkanen. Han viser med sin krop, at man bare skal komme i gang og indtage Vulkanen. To af pigerne prøver tovet igen lige efter hinanden, det er vådt på legestationen, og Mikael giver dem et skub.

Vulkanens placering i Seniorområdet betyder noget for, hvad det er for en legepraksis, der kan foregå her for de yngre børn. Jeg oplever primært, at de yngre børn kommer med deres leder, der så med krop og størrelse skaber indgange til Vulkanen, så det bliver et godt sted at lege. Den legepraksis har som konsekvens, at de yngre ikke leger på Vulkanen i lange udstrakte timer, men tværtom kommer der på de voksnes præmisser i forhold til tidlig udstrækning. På den anden side set deltager de voksne i højere grad end på de andre legestationer med hele deres krop og erfaring, og de er på Vulkanen ikke primært observatører, der afventer og ser, hvad børnene finder på. I den forstand kan man sige, at

Vulkanens placering og organisering skaber grobund for overleveringsformer mellem børn og voksne. Her viser de voksne mulighederne i den udforskende og sonderende praksis, og børnene følger efter de muligheder på legestationen, som de voksne finder, og opfordres i samværet med de voksne til også at afsøge legemuligheder.

Afrunding og konkrete anvisninger

Legestationerne på landslejeren tager afsæt i en grundlæggende antagelse om, at legemulighederne kan have positiv indflydelse på legepraksisser og initierer børns frie leg og dermed udfoldelsen af det legekulturelle repertoire, som børnene har. Afrapporteringen har dokumenteret dette på en række måder som beskrevet ovenfor. Gennem de forskellige legestationer udforsker børnene både kendte og nye legepraksisformer, ligesom legestationerne fungerer som mødesteder for børn, der ikke i forvejen kender hinanden. På legestationerne bliver man budt op til leg. Legestationernes åbne og fleksible rammer betyder, at de kan bruges på mange måder. Afrapporteringen viser præcis, at repertoiret af legepraksisformer er bredt, og åbenheden muliggør, at børnene kan inddrage legepraksisformer og legekompeterencer fra mange forskellige domæner. Udformningen af legestationerne som åbne og fleksible giver med andre ord børnenes reproducerende, legende og fortællende praksisformer gode muligheder for at udfolde sig. Det kan præcis lykkes, idet det ikke er intentionen med legestationerne, at de skal lære børnene noget bestemt, at de skal lege noget bestemt, at de skal være sammen på bestemte måder. Samtidig initierer legestationerne praksisformer, som de har kendskab til i forvejen i deres hverdagsliv sammen med andre børn. Dette kredsløb af inspiration og produktion er kendetegnende for legekulturen og er samtidigt grundlæggende for den kulturelle og demokratiske deltagelse, som alle børnene på lejren havde mulighed for at tage del i, få erfaringer med og sætte deres præg på.

Konkrete anvisninger

Nedenfor fokuserer jeg på en række punkter, der fungerede særligt godt og en række punkter, der fungerede mindre godt. Værdien af redskaberne er vurderet ud fra i hvilken grad legestationerne initierer legende situationer og fastholder legens drive.

Fokuspunkter for legens intense virke:

- Legestationernes størrelse i landskabet gjorde en forskel i forhold til at tiltrække, indbyde til og fastholde leg.
- Størrelsen betød også, at mange børn kunne være sammen på legestationerne på en gang, også selv om de ikke kendte hinanden, og mest foretrak at lege parallelt.
- Det åbne og fleksible fungerede godt som scene for mange legemuligheder.
- Legestationernes afsæt i kendte og velfungerende legepraksisser fungerede godt, fordi børnene brugte legekompeterencer fra deres bredere hverdagsliv.
- Foreløbigheden ved legestationerne gjorde nogle af dem uholdbare og nogle gik i stykker. Dog ser jeg muligheder ved foreløbigheden. Da Grotten gik i stykker i taget, kunne børnene pludselig åbne plader og skabe nye oplevelser, som ellers ikke var tiltænkt. Fordi legestationerne ikke holdt så godt pga. presset, gav det også børnene mulighed for at modulere det konkrete materiale. Det samme gjorde sig gældende for Floden, der pludselig havde store huller, som man kunne falde i. Hullerne intensiverede oplevelserne i Floden.

Fokuspunkter i forhold til forbedring

- Den konkrete placering af Legestationerne har været et gennemgående tema for installationsgruppen. I forhold til at kunne initiere legeoplevelser fungerede Vulkanen dårligst af de otte. Det skyldes formodentligt, at placeringen var i den bagerste del af lejren, længst væk fra lejrens hjerte. Mange af de yngre børn færdes ikke på Vulkanen alene, men besøgte kun legestationen ifølge med en leder fra deres egen kreds. Besøgene havde en kortere tidslig udstrækning og var i højere grad rammesat af den tidslige organisering fra kredslederens side.
- Vulkanen havde heller ikke det meget åbne ved sig, men var presset ind mellem de konkrete lejrsteder, hvor de unge opholdt sig. Det betød, at Vulkanen var mere gemt, og man fik ikke bare øje på den.
- Manglen på åbenhed i forhold til omgivelserne betød også, at det var vanskelige at holde øje med fra lang afstand, om der var mange børn eller få, hvem der var på Vulkanen.
- Legestationen Sumpen fungerede ikke optimalt. Det skyldes primært, at materialet

ikke i så høj grad som de andre legestationer var modulerbart. Materialet var hårdere og ufleksibelt. Flere børn forsøgte at hoppe og danse i Sumpen, men hoppets intensitet aftog af materialets hårdhed. Kunne man forestille sig, at materialet havde været fyldt med luft og fik hoppepude karakter, ville udfaldet formodentligt have været et andet. Hvor de andre legestationer indbød til leg med et bredt aldersspænd, var Sumpen i højere grad for de yngste.

- Som jeg peger på kunne en anden placering, eksempelvis i afskærmning fra en offentlighed, havde forbedret Sumpen som "det rolige sted".

Om forskeren



Helle Marie Skovbjerg er lektor i leg ved Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation. Helle Marie Skovbjerg har i en årrække arbejdet med legen både praktisk og teoretisk blandt andet gennem udviklingen af stemningsperspektivet på leg.

Referencer

- Corsaro, William A. (2001) "Barndommens Sociologi". Gyldendal
- Jessen, Carsten (2001) Børn, leg og computerspil, Odense: Odense Universitetsforlag.
- Jessen, Carsten & Karoff, Helle Skovbjerg (2008) "Playware and new Play Culture" i Proceedings for BIN Conference: Æstetik og kultur, Island.
- Jessen, Carsten & Nielsen, Camilla Baslev (2003) "The changing face of children's play culture", Lego Learning Institute 2003.
- Karoff, Helle Skovbjerg (2011) "Leg som stemningspraksis – et nyt perspektiv" i VERA:1.
- Karoff, Helle Skovbjerg (2013) Om leg. Akademisk Forlag. København.
- Karoff, Helle Skovbjerg (2014) Det farefulde og den gode legestemning i (red. J.O. Jensen & Ellen Beathe Sandseter) Vilde lege. Akademisk Forlag. København
- Karoff, Helle Skovbjerg & Jessen, Carsten (red) (2014) Tekster om leg. Akademisk Forlag. København.
- Karsten, Lia (2005) "It all used to be better? Different Generations on Continuity and Change in Urban Children's Daily Use of Space" i Children's Geographies, vol. 3:3:275-290.
- Løkken, Gunvor (2005) Toddlerkultur. Om et- og toåriges sociale samspil i vuggestuen. København: Hans Reitzels Forlag.
- Miller, Daniel (2009) Materiality and the Comfort of Things: Drinks, Dining and Discussion with Daniel Miller. Consumption Markets and Culture.
- Mouritsen, Flemming (1996) Legekultur: essays om børnekultur, leg og fortælling. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Reckwitz, Andréas (2002) "Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing" i European Journal of Social Theory, vol. 2:5: (245-265).
- Sandseter, Ellen Beate Hansen (2009) Characteristics of risky play. Journal of Adventure Education & Outdoor Learning 9 (3-21).
- Schmidt, Lars-Henrik (1999) Diagnosis I – Filosoferende eksperimenter, København: Danmarks Pædagogiske Universitet Forlag.